

Traduction : Questions et réponses sur le forum BGG (au 28/03)

par « Michou »

<http://www.strategikon.info/phpBB3/viewtopic.php?f=24&t=28376>

Q : Une unité en défense qui a été précédemment activée dispose-t-elle d'une option de retraite en cas d'attaque ? Je pense qu'elle doit prendre tous les coups comme des pertes après toute réduction du terrain.

R : L'activation préalable n'a aucun effet sur l'éligibilité d'une unité à la retraite. Une unité peut retraiter si elle a déjà été activée. Si une unité non encore activée retraite, elle devient activée ; placez un cube d'activation dessus.

Q : En théorie, une unité pourrait donc retraiter plusieurs fois si la zone dans laquelle elle retraite est attaquée plus tard dans la journée ?

R : Oui.

Q : Les unités d'infanterie Alliées sont-elles autorisées à effectuer un mouvement stratégique de deux zones ? Ou la seule option est-elle un mouvement strict de trois zones selon la règle 7-Mouv. Strat. ?

R : Les Mouvements Stratégiques peuvent aller jusqu'à trois zones. Les mouvements stratégiques de deux zones sont autorisés.

Q : Qu'indiquent les petits marqueurs en diamant sur certains sommets des bordures de zone de la carte ? Nous avons supposé qu'ils permettaient un mouvement de type diagonal à travers ce sommet. Non indiqué sur l'image de la carte dans le livre de règles. Impossible de repérer la règle ailleurs.

R : Les petits diamants marquent les coins où les limites de zone se rencontrent. Les zones qui se rencontrent uniquement à un coin ne sont pas adjacentes les unes aux autres. Une unité ne peut pas se déplacer en diagonale dans un coin, comme l'illustre l'exemple de mouvement de la page 10 "Losheim, Baasem et Clervaux ne sont pas adjacents à "Bleialf".

Q : Unités en défense. Si elles sont déjà activées, est-ce qu'elles a) se défendent et b) à pleine puissance ou à une puissance réduite ? c) se défendent plusieurs fois dans la journée ? d) bénéficient toujours de la défense de la ville ?

R : Une unité qui se défend au combat doit toujours lancer des dés. Elle n'est pas affectée par le fait d'être déjà activée, ni par le fait d'avoir déjà participé à un combat dans la journée.

Répartition des pertes. Selon la page 13, "répartissez les pertes aux unités aussi régulièrement que possible". Aucune unité ne doit recevoir une seconde perte dans un combat donné avant que toutes les unités du combat n'aient reçu une perte dans ce combat. Cette règle est appliquée pour chaque combat. La répartition des pertes dans un combat n'affecte pas la répartition des pertes dans un combat ultérieur. Ainsi, trois pertes contre des unités de force 3, 2, 1 donneront 2, 1, 0, quelle que soit leur force au début du jeu.

Retraite. Une retraite absorbe une perte, quel que soit le nombre d'unités qui retraitent (et si elles retraitent, toutes doivent retraiter). Si deux unités de force 2 et 2 ont subi quatre pertes, vous pouvez les faire retraiter toutes les deux pour satisfaire une perte, puis appliquer les trois autres pertes comme pertes de force, laissant une unité survivante de force 1.

Q : Les règles stipulent que les blindés Allemands ne peuvent pas être activés pour se déplacer pendant les tours de surprise Allemands. Cependant, les blindés Allemands peuvent être activés pour le combat s'ils sont situés dans une zone qui a été activée. Cependant, ma question est de savoir ce qui se passe si l'infanterie se déplace dans une zone contenant des blindés Allemands. Les blindés Allemands peuvent-ils attaquer avec l'infanterie ? Je pense que non, car ces unités blindées Allemandes ne sont théoriquement pas situées dans une zone activée.

R : Oui. Selon le deuxième paragraphe des règles de combat de la page 8 : "Toutes les unités actives participent

à l'attaque, ainsi que les autres unités amies dans la zone qui n'ont pas encore été activées."

Compte tenu de la configuration initiale, Bleialf est la seule zone où cela est possible pendant les tours de surprise.

Q : Les règles stipulent que les défenseurs ont une défense de base de 2 lorsqu'ils ne sont pas ravitaillés alors que l'aide au joueur stipule que l'attaquant ajoute 2 à sa chance de toucher lorsque le défenseur est hors de portée. Je pense que l'aide au joueur est correcte, mais je voulais juste m'en assurer.

R : Pas d'anomalie. Lorsqu'une unité en défense dans un combat est non ravitaillée, sa chance de base de toucher est de 2 (au lieu de la chance de toucher imprimée de l'unité), ET la chance de toucher de l'attaquant est augmentée de 2.

Q : Si je lis bien, les Allemands ont 3 attaques surprises ainsi que le tour d'initiative du 16 Déc à 05h30 ? Début de 07:00 Les Alliés ont alors leur premier tour, permettant seulement aux unités de véhicules de se déplacer et à l'infanterie de faire des attaques tout au long de la journée.

R : Oui, les trois tours Surprise Allemands consécutifs sont effectués avant le début de la journée du 16 Déc. Ensuite, le 16 Déc commence avec ses " Opérations de Début de Journée ", suivies par le joueur d'initiative (le joueur Allemand) qui prend le premier tour.

Q : Une fois que tous les combats ont eu lieu dans une zone et que le défenseur ne subira pas de pertes, peut-il se replier dans une zone adjacente ?

R : Non. La retraite n'est autorisée que pour satisfaire une perte subie par le défenseur lors d'un combat.

Q1 : La p.8 des règles dit "sélectionnez une zone et activez toutes vos unités à cet endroit..."

Que signifie ce qui est écrit ? Lorsque vous activez une zone, TOUTES les unités sont considérées comme activées.

Q2 : Cela signifie que chaque zone ne peut être activée qu'une fois par tour.

R1 : Toutes les unités dans la zone sont activées, même si elles ne font rien. Notez aussi que toute unité qui est entrée dans la zone par une activation précédente ne peut plus bouger, mais elles peuvent se défendre à plusieurs reprises, même si elles ont déjà été activées.

R2 : Oui.

Je joue mon premier jeu en solo et je veux m'assurer que je le joue correctement.

Q : Si une unité se défend, elle ripostera et cela ne l'activera pas ? Ainsi, elle pourra s'activer plus tard et attaquer, en supposant qu'elle ait survécu à l'attaque précédente ?

J'ai lu que les unités ne s'activent que lorsqu'une zone est activée, ou lorsqu'une unité en défense décide de se retirer.

R : Les unités en défense ne s'activeront pas à moins qu'elles ne battent en retraite. Notez que les unités précédemment activées peuvent se défendre/retraiter normalement